PROYECTO INFORMÁTICO
PROF: ING. NEISHA TOUSSAINT
SUB-PROYECTO: INFORMATICA

PARTE I. ANTEPROYECTO

- *Definición del problema y análisis de necesidades*
- *Justificación:* por qué se quiere hacer
- *Ventajas:* qué puede aportar el material
- *Breve descripción y rasgos más característicos:* temática, propósito general, usuarios, tipo de actividades
- *Objetivos educativos*: Especificación de los objetivos que se pretenden, y que detallan las capacidades que los alumnos habrán adquirido o reforzado después de interactuar con el programa. Se tratará de objetivos relevantes en el currículum de los estudiantes (conocimientos, destrezas, valores...), expresados en forma de aprendizajes que sean descriptibles, observables y, si es posible, cuantificables
- *Estudiantes destinatarios del programa:* Concretamente, aquí se determinará:
  - Edad, nivel de desarrollo cognoscitivo (nivel de madurez).
  - Conocimientos previos y capacidades generales que han de tener: nivel educativo, conocimientos relacionados con la temática del programa, estructura cognoscitiva.
  - Capacidad intelectual (nivel de inteligencia general y factorial).
  - Actitudes, intereses, hábitos de estudio y organización.
  - Discapacidades o deficiencias.

PARTE II. DISEÑO METODOLOGICO

- *Los contenidos conceptuales*.
- *Primer diseño de las pantallas*.
- *Ficha resumen:* Consiste en una ficha sintética que recoge las principales características del programa. Permitirá al lector obtener rápidamente una idea global del contenido y de las posibilidades educativas del programa.
- *Guía didáctica:* Está dirigida a los profesores (aunque también podrá ser de utilidad a los alumnos autodidactas). Ofrece sugerencias sobre la integración curricular del programa, sus formas de uso, actividades complementarias, estrategias para evaluar el rendimiento de las situaciones educativas que genera el programa, etc.
- *Estudio de factibilidad:* Determinará si el proyecto es factible de realizarse en este contexto. Considerará: aspectos pedagógicos, aspectos funcionales, aspectos técnicos

PARTE III. DESARROLLO

- *Desarrollo Propiamente Dicho*
- *Manual del usuario*. Debe de explicar todo lo que necesita saber un usuario del programa para utilizarlo sin problemas y sacar el máximo partido de sus posibilidades.

PARTE IV. EVALUACIÓN

PLANTILLA PARA LA EVALUACIÓN MULTIMEDIA				
Título del programa: **Autores:**				
Temática: **Objetivos**: **Contenidos que se tratan:** **Destinatarios:** (etapa educativa, edad, conocimientos previos)				
(subrayar uno o más de cada apartado) **TIPOLOGÍA:** PREGUNTAS Y EJERCICIOS - UNIDAD DIDÁCTICA TUTORIAL - BASE DE DATOS - LIBRO - **ESTRATEGIA DIDÁCTICA:** ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO **FUNCIÓN:** EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER – EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS				
(subrayar uno o más de cada apartado) **DOCUMENTACIÓN:** NINGUNA -MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA - EN PAPEL - EN CD **REQUISITOS TÉCNICOS:** IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET – PC				
ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD		*marcar con una X*		
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Eficacia (puede facilitar el logro de sus objetivos)				
Facilidad de uso				
Facilidad de instalación de programas y complementos				

Documentación, guía didáctica (si tiene)	.			
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Entorno audiovisual (presentación, pantallas, sonido, tipo de letra)				
Elementos multimedia (calidad, cantidad)				
Calidad y estructuración de los contenidos				
ASPECTOS PEDAGÓGICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Especificación de los objetivos				
Capacidad de motivación (atractivo, interés)				
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)				
Tutorización y evaluación (preguntas, refuerzos)				
Fomento del autoaprendizaje fomenta iniciativa, toma decisiones				
VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Calidad Técnica				
Potencialidad didáctica				
Funcionalidad, utilidad	.	.	.	.